AMSTERDAM

Essential Edition

Ein Spiel für 1–4 Spieler ab 14 Jahren

Inhaltsverzeichnis

Spielbeschreibung 1
Spielmaterial 2
Spielvorbereitung 4
Eure persönlichen Spielmaterialien 4
Spielablauf 6
Aufbau und Erklärung der Karten 6
Phase I: Karten aufdecken und auswählen 7
Phase II: Würfeln und Ressourcen nehmen 7
Phase III: Aktionen durchführen 8
Phase IV: Rundenabschluss 12
Weitere Regelhinweise 12
Spielende 13
Erweiterung 1: Sonder-Figuren 14
Erweiterung 2: Geheime Aufträge 15
Erweiterung 3: Der Schwarzmarkthändler 15
Erweiterung 4: Weitere Marktplättchen 16
Amsterdam Soloregel 16

Spielbeschreibung

Kommt mit nach Amsterdam!

Ihr seid einflussreiche Amsterdamer Kaufleute, die im ausgehenden 19. Jahrhundert Handel treiben. In der Stadt lasst ihr verschiedene Waren herstellen, die ihr dann in passende Lagerhäuser im Hafen bringt. Durch diesen einträglichen Warenhandel sowie durch planvolles Ausbreiten in der Stadt und das überlegte Besetzen von wichtigen Ämtern und Positionen mehrt ihr euer Ansehen und Prestige.

In jeder Runde wählt ihr eine neue Karte und zwei der sechs Würfel, die euch die spielentscheidenden Ressourcen einbringen. Danach nutzt ihr eure vorrätigen Ressourcen, um Karten zu aktivieren, einen Häuserblock in Besitz zu nehmen oder euren Lastkahn zu bewegen und mit diesem Waren in eines der Lagerhäuser im Hafen zu bringen. Wer hierbei die beste Taktik und die weiteste Voraussicht an den Tag legt, wird sein Prestige mehr erhöhen als die anderen Kaufleute und so dem Spielsieg immer näherkommen. Es gewinnt, wer am Spielende das meiste Prestige vorweisen kann.

Spielmaterial

Basisspiel:

- 1 Spielplan

- 1 Rundentableau

- 1 Rundenmarker

- 40 Aktionsmarker
  Sie werden für das Nutzen von Karten benötigt.

- 36 Warenplättchen

Je 4x *Bier* *Tulpenzwiebel* *Käse* *Möbel* *Genever*

Fliesen *Spitze* *Kaffee* *Kristallglas*

Hinweis: Um die einzelnen Ressourcen-Farben besser erkennen zu können, gibt es für jede Farbe ein Symbol. Diese Symbole sind auf dem Spielplan, den Karten und diversen Plättchen zu finden.

Braun *Grau* *Violett* *Orange* *Rosa* *Schwarz*

- 16 Marktplättchen

8x A *8x B* *Rückseite*

- 40 Münzen
  30x 1 Gulden *10x 3 Gulden*

- 25 Strafmarker

- 1 Stadtwappen

- 186 Ressourcen
  In Schwarz, Braun, Violett, Rosa, Orange und Grau:

Je Farbe: *15× Wert 1,* *8× Wert 3,* *8× Wert 5*

Wichtig: Im Folgenden werden Ressourcen im Wert von X nur noch als „X Ressourcen“ angegeben.

Beispiel: „Erhalte 1 beliebige Ressource“ bedeutet, dass ihr eine Ressource einer beliebigen Farbe im Wert von 1 aus dem allgemeinen Vorrat erhaltet.

- 6 Würfel
  In Schwarz, Braun, Violett, Rosa, Orange und Grau

- 132 Spielkarten

54 Handwerker (grün) *54 Gebäude (blau)* *24 Quartier-Pläne (beige)*

Rückseite:

- 6 Quartier-Plättchen

- 12 Dockarbeiter – *Je 2x in Hellblau, Rotbraun, Weiß, Goldgelb, Hellrosa und Hellgrün*

- 1 Stoffbeutel

- 10 „x5"-Multiplikatoren

- 1 Glossar mit Erläuterungen von Karten und Plättchen

Erweiterung 1: Besondere Charaktere S.14

- 1 Vorarbeiter
- 1 Amtmann

Erweiterung 2: Geheime Aufträge S.15

- 42 Aufträge

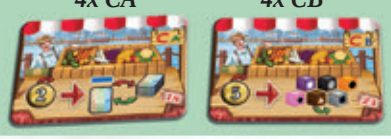
Erweiterung 3: Der Schwarzmarkthändler S.15

- 1 Stefan-Feld-Figur

Erweiterung 4: Weitere Marktplättchen S.16

- 8 Marktplättchen

4x CA *4x CB*



Persönliches Spielmaterial

jeweils in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grün:

- 1 Tableau

- 1 Rondell

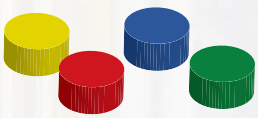
bestehend aus einem Rahmen und einer kleinen Drehscheibe. Die Drehscheibe kommt in die Mitte des Rahmens. Die Griffmulde erleichtert das Drehen der Scheibe.

- 15 Besitzwappen

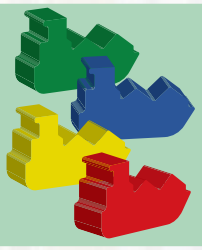
- 1 „100/200"-Punkte-Plättchen

- 1 Amstel-Scheibe

zum Anzeigen der Spielreihenfolge auf der Amstel



- 1 Lastkahn



- 1 Ruderboot

- 2 Übersichtskarten

Spielvorbereitung

1) Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Er zeigt die Stadt Amsterdam und ihren Hafen:

- Die Stadt ist unterteilt in 6 **Stadtviertel**, im Folgenden als **Quartiere** bezeichnet. Jedes Quartier hat eine eigene Farbe, erkennbar an den Hausdächern und den Ressourcen-Symbolen, und besteht wiederum aus **6 Häuserblocks**.
- Im Hafenbereich befinden sich **9 große Lagerhäuser** und **4 kleine Speicher** mit ihren **Anker-Plätzen** (erkennbar an den Anker-Symbolen), sowie 6 **Belade-Kais** für das Beladen von Waren und zum Aufnehmen von Dockarbeitern. Alle sind durch hellblaue Wasserstraßen verbunden, auf denen eure Lastkähne fahren.
- Die **Amstel** verläuft mit 19 Feldern (das letzte große Feld gilt als 1 Feld) und 4 Brücken durch die Stadt.
- Rechts unten auf dem Plan befindet sich das **Magazin** für die beförderten Dockarbeiter.
- Links unten auf dem Plan gibt es einen **Schwarzmarkt** mit 9 Warenfeldern.
- Am Spielplanrand verläuft die **Punkteleiste** mit Feldern von 0–100.

2) Nehmt den Stoffbeutel zur Hand und legt alle **Warenplättchen** (im Folgenden nur noch als „Waren“ bezeichnet) hinein. Zieht anschließend die Waren einzeln wieder heraus und verteilt sie zufällig auf die 36 Häuserblocks. Achtet darauf, dass die Ressourcensymbole auf dem Spielplan sichtbar bleiben.

3) Verteilt die **12 Dockarbeiter** auf die Belade-Kais. Dazu gebt ihr alle Dockarbeiter in den Stoffbeutel. Zieht dann immer **2** Dockarbeiter aus dem Beutel und stellt sie paarweise auf die 6 Belade-Kais.

Wichtig: Achtet darauf, dass sich immer **2 farblich unterschiedliche Dockarbeiter** auf einem Belade-Kai befinden und kein Dockarbeiter bereits zu Spielbeginn auf dem Kai „seiner Farbe“ ist.

4) Legt die **6 Quartier-Plättchen** in den Stoffbeutel. Anschließend zieht ihr eine bestimmte Anzahl Plättchen (**Mitspielende -1, also z.B. 2 Plättchen im Spiel zu dritt**) wieder heraus, deckt sie auf und legt sie neben dem Spielplan ab.
Legt dann ein vorher nicht gezogenes Quartier-Plättchen mit der Rückseite nach oben daneben, um auch während des Spiels zu erkennen, wie viele Prestigepunkte ihr bei der Schlusswertung pro Quartier erhalten könnt, wenn ihr in dem jeweiligen Quartier die Mehrheit an Besitzmarkern habt. Die restlichen Plättchen werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

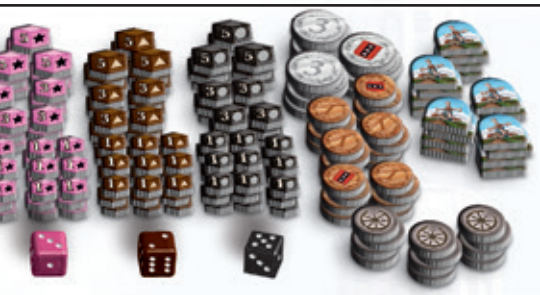
Eure persönlichen Spielmaterialien

13) Wählt eine Spielfarbe (Rot, Grün, Gelb oder Blau) und nehmt euch das folgende Material:

- **1 „100/200“-Punkte-Plättchen,** das ihr neben die Punkteleiste legt.
- **1 Tableau** und **2 Übersichtskarten**, die ihr vor euch ablegt.
- **1 zweiteiliges Rondell**, das ihr neben euer Tableau legt. Der Rahmen besitzt sieben Fächer, in die im Laufe des Spiels Ressourcen gelegt bzw. daraus entnommen werden. Die kleine Drehscheibe in der Mitte zeigt sechs Würfelabbildungen von ⚀ bis ⚅ und besitzt eine Griffmulde.

  Hinweis: Ihr dürft während des Spiels jederzeit die auf eurem Rondell liegenden kleinen (Wert "1"), mittleren (Wert "3") und großen (Wert "5") Ressourcen mit Ressourcen aus dem Vorrat wechseln.
- **1 Ruderboot**, das auf das Feld „0/100“der Punkteleiste gestellt wird.
- **1 Lastkahn**, der auf den farblich passenden Pier des großen Startfelds im Hafen gestellt wird.
- **15 Besitzwappen**, die ihr auf dem Wohnhaus eures Tableaus bereitlegt.

5) Legt das **Rundentableau** oberhalb des Spielplans aus.



6) Mischt die 16 **Marktplättchen** getrennt nach „A“ und „B“ und legt danach **je zwei** „A“ und „B“ Plättchen unbesehen zurück in die Spielschachtel. Bildet neben dem Rundentableau einen verdeckten Stapel, indem ihr die 6 Plättchen mit „A“ oben auf die 6 Plättchen mit „B“ stapelt (so wird in den Runden 1–6 mit Marktplättchen „A“ und in den Runden 7–12 mit Marktplättchen „B“ gespielt). Deckt das oberste Marktplättchen auf und legt es unterhalb des Stapels ab.

7) Mischt die **Spielkarten** getrennt nach ihren unterschiedlich farbigen Rückseiten und legt sie jeweils als Zugstapel neben dem Spielplan bereit.

8) Legt den **Rundenmarker** auf das erste Feld des Rundentableaus, so dass er in seinem Fenster die jeweiligen Auswirkungen der aktuellen Runde anzeigt. Er wird Runde für Runde jeweils 1 Feld nach unten geschoben und dient so als Rundenzähler. Über die jeweiligen Auswirkungen siehe auf Seite 12 „Weitere Regelhinweise“.

Hinweis: Wer ein kürzeres **Einstiegsspiel bzw. Spiel** spielen möchte, kann 10 statt 12 Runden spielen. Dann wird der Rundenmarker auf das Feld „3“ gelegt. Es werden dann nur jeweils **5** Marktplättchen „A“ und „B“ benötigt.

9) Sortiert die **Ressourcen** nach Farben und Werten und legt sie als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.

10) Legt die 6 **Würfel** jeweils unter dem gleichfarbigen Ressourcenvorrat ab.

11) Legt die nach Werten sortierten **Gulden**, die **Aktionsmarker** und die **Strafmarker** als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

12) Die sechs "x5"-Multiplikatoren bleiben in der Schachtel. Sie kommen erst bei Bedarf ins Spiel (siehe auch Seite 12).

- **1 Amstel-Scheibe**, die ihr auf das dunkelblaue Start-Feld der Amstel legt. Die Scheiben werden auf dem Start-Feld gestapelt. Die Reihenfolge des Stapels wird mit Hilfe des Stoffbeutels zu Spielbeginn ausgelost.

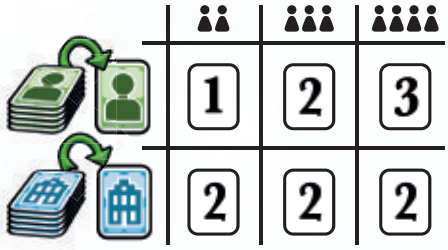
Hinweis: Die Position der Amstel-Scheiben bestimmt für das gesamte Spiel (so auch schon für die beiden folgenden Aktionen auf der nächsten Seite) über die Spielreihenfolge. Diese **Amstel-Reihenfolge** gilt von vorne nach hinten bzw. in einem Stapel von oben nach unten.

- **1 Gulden** als Startkapital, den ihr auf den Geldbeutel eures Tableaus legt. Das Geld muss immer für alle gut sichtbar ausliegen.

Unterhalb des Tableaus ist Platz für maximal 5 noch nicht aktivierte Spielkarten. Wenn ihr eine Karte aktiviert, verschiebt ihr sie von ihrem bisherigen Platz nach oben über euer Tableau. Dort ist Platz für beliebig viele aktivierte Karten.

- Wer zu Spielbeginn bzw. während des Spiels auf der Amstel vorne ist, erhält das **Stadtwappen**.

Nun müssen noch zwei Aktionen durchgeführt werden, bevor ihr das Spiel mit der 1. Spielrunde beginnen könnt:



14) Entsprechend der nebenstehenden Tabelle werden abhängig von der Anzahl der Mitspielenden Karten von den Stapeln der Handwerker und der Gebäude gezogen und offen ausgelegt.
In Reihenfolge der auf dem Start-Feld gestapelten Amstel-Scheiben **von unten nach oben** nehmt ihr euch je 1 der ausliegenden Karten und legt sie unterhalb des eigenen Tableaus an eine beliebige der 5 Ablageflächen. 1 Karte bleibt übrig. Sie wird offen oberhalb der Zugstapel abgelegt und bildet einen Ablagestapel.

15) Nun nehmt ihr euch in der Amstel-Reihenfolge **von oben nach unten** zuerst **1 beliebige Ressource** (Wert 1) aus dem Vorrat und legt sie in das Fach eures Rondells, auf das die ⚀ zeigt. Anschließend nehmt ihr euch **2 weitere gleiche andersfarbige Ressourcen** und legt beide in das Fach, auf das die ⚁ zeigt.

Beispiel: Anne nimmt sich aus dem Vorrat 1 Ressource in Schwarz und 2 Ressourcen in Lila und legt sie in die entsprechenden Fächer ihres Rondells.

Spielablauf

Das Spiel läuft über 12 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge ablaufen:

Phase I: ■ **Karten aufdecken und auswählen**

Phase II: ■ **Würfeln und Ressourcen nehmen**

Phase III: ■ **Aktionen durchführen**

Phase IV: ■ **Rundenabschluss**

Hinweis: Bestimmte durch euch im Laufe des Spiels aktivierte Karten verändern die hier beschriebenen Spielregeln.
In einem solchen Fall gelten immer die Regeln auf den Karten.

Aufbau und Erklärung der Karten

Die Spielkarten sind unterteilt in **54 Handwerker (grün)**, **54 Gebäude (blau)** und **24 Quartier-Pläne (beige)**.

Handwerker *Gebäude* *Quartier-Plan*

Aktivierungskosten

In der Mitte jeder Karte ist eine unterschiedliche Anzahl von farblich unterschiedlichen Ressourcen abgebildet. Dies sind die Kosten, um diese Karte zu aktivieren. Nach ihrer Aktivierung legt ihr die Karte oberhalb eures Tableaus ab.

Die Ressourcen haben unterschiedliche Farben. Jede Ressourcen-Farbe hat zudem ihr eigenes Symbol. Diese Symbole sind auch auf weiteren Spielmaterialien abgebildet.

▲ *Braun* ■ *Grau* ◆ *Violett* ● *Orange* ★ *Rosa* ⬢ *Schwarz*

Nutzungszeitpunkt

Es gibt unterschiedliche Zeitpunkte, zu denen eine bereits aktivierte Karte **genutzt** werden kann. Dies wird dargestellt durch folgende Symbole (zu finden rechts neben den Ressourcen), die im Glossar im Detail erklärt werden:

Einmal pro Runde in Phase I/II/III: **I / II / III**

Dauerhaft: ∞

Bei der Schlusswertung:

Fähigkeit und Kartennummer

Jede aktivierte Karte bringt euch eine besondere Fähigkeit bzw. einen Vorteil oder auch Prestigepunkte. Diese Fähigkeiten und Vorteile sind in Form von Symbolen in der unteren Hälfte der Karten abgebildet. Jede Karte hat eine Nummer. Anhand dieser kann sie im Glossar schnell gefunden werden. Dort wird die Bedeutung einer jeden Fähigkeit erklärt.

Phase I: Karten aufdecken und auswählen

	2	3	4	5
	2	2		2
	1	1 (1, 3, ...)	2 (2, 4, ...)	2
	1	2 (1, 3, ...)	1 (2, 4, ...)	2

Zuerst wird abhängig von der Zahl der Mitspielenden eine bestimmte Anzahl Karten aufgedeckt und offen ausgelegt.

- 2 : 2 Quartier-Pläne + 1 Gebäude + 1 Handwerker
- 3 (Runde 1, 3, 5, 7, 9, 11): 2 Quartier-Pläne + 1 Gebäude + 2 Handwerker
  3 (Runde 2, 4, 6, 8, 10, 12): 2 Quartier-Pläne + 2 Gebäude + 1 Handwerker
- 4 : 2 Quartier-Pläne + 2 Gebäude + 2 Handwerker

In der Amstel-Reihenfolge **wählt** ihr nun **1 der ausliegenden Karten** aus und legt sie offen **unter** euer Tableau. Diese Karte ist **noch nicht aktiv**, sie kann (und sollte) im Laufe des Spiels aktiviert werden. Nachdem alle je 1 Karte genommen haben, werden die beiden nicht gewählten Karten auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Besitzt ihr aktive Karten mit dem Nutzungszeitpunkt **I**, könnt ihr sie in dieser Phase einmal nutzen.

Achtung: Wenn ihr im Laufe des Spiels eine weitere Karte **unterhalb** des Tableaus ablegen müsst, obwohl alle 5 Ablageflächen bereits mit Karten belegt sind, müsst ihr **1** der jetzt 6 Karten eurer Wahl auf den Ablagestapel legen. Zur Strafe erhaltet ihr **1 Strafmarker** aus dem Vorrat. Legt den Strafmarker links der Windmühle auf euer Tableau. Dort bleibt er bis zur Schlusswertung liegen.

Beispiel:
Anne nimmt sich einen Handwerker und legt ihn unter ihr Tableau. Sie hat nun noch 3 Plätze für weitere Karten frei.

Hinweis: Der Ablagestapel darf jederzeit von euch durchgesehen werden.

2× Phase II: Würfeln und Ressourcen nehmen

Wer in der Amstel-Reihenfolge vorne ist, **würfelt gleichzeitig alle 6 Würfel**. Zur besseren Übersicht werden die Würfel anschließend unterhalb der gleichfarbigen Ressourcen abgelegt.

Gemäß der Amstel-Reihenfolge entscheidet ihr euch für die Ressourcen von je **2 beliebigen Würfeln**. Nehmt euch je Würfel, die **farblich passende Ressource, im Wert der Augenzahl des Würfels** aus dem Vorrat. Die Ressource legt ihr in das Fach mit der entsprechenden Augenzahl auf eurem Rondell ab.

Hinweis: Dieser Vorgang kann simultan stattfinden. Ihr nehmt euch gleichzeitig die Ressourcen entsprechend der von euch ausgesuchten beiden Würfel. Sollte es aber in der Spielrunde Mitspielende geben, die sehen möchten, was die anderen nehmen, gilt die normale Amstel-Reihenfolge.

Achtung: In den Runden 8–12 müssen wegen des nahenden Spielendes Würfel mit hohen Augenzahlen vor der Auswahl der Ressourcen auf ⚀ gedreht werden.
Siehe hierzu: Seite 12 „Phase II Würfeln“.

Beispiel:
Anne entscheidet sich für die ⚂ in Orange und die ⚄ in Braun und nimmt sich 2 orange Ressourcen und eine braune Ressource „Wert 5“. Die beiden orangen Ressourcen legt sie in das Fach ⚂ und die braune Ressource „Wert 5“ in das Fach ⚄ ihres Rondells.

Nachdem ihr euch die Ressourcen genommen habt, **dreht** ihr die **kleine Drehscheibe** mit Hilfe der Griffmulde **im Uhrzeigersinn um ein Fach weiter.** Ressourcen, die sich nun im Fach mit der Griffmulde bzw. dem weißen Ausgangspfeil befinden (= die Ressourcen des vorigen Fachs ⊡), schiebt ihr aus dem Fach vor das Rondell. Falls ihr eine Ressource auf eurem Tableau liegen habt, legt diese dazu. Diese Ressourcen stehen euch nun als „Ressourcenvorrat“ zur Verfügung. Damit könnt ihr in der folgenden Phase III verschiedene Aktionen ausführen. Alle Ressourcen, die in anderen Fächern liegen, können in dieser Spielrunde nicht verwendet werden.

Achtung: Sollte sich nach dem Drehen in eurem Fach mit dem Ausgangs-Pfeil **keine** Ressource befinden, müsst ihr **1 Strafmarker** aus dem Vorrat nehmen und links der Windmühle auf eurem Tableau ablegen. Wenn ihr dann in Phase III an die Reihe kommt, könnt ihr trotzdem bereits aktivierte Karten nutzen und dadurch möglicherweise Ressourcen für euren Ressourcenvorrat erhalten und gleich wieder verbrauchen. Ebenso ist die Aktion „Erwerb von Prestige“ möglich, da diese keine Ressourcen verbraucht.

Beispiel:
Anne dreht die kleine Drehscheibe in der Mitte um 1 Fach im Uhrzeigersinn weiter. Dadurch steht ihr die schwarze Ressource als Ressourcenvorrat zur Verfügung.

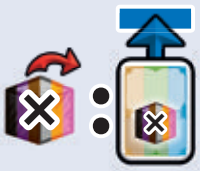
Hinweis: Besitzt ihr aktive Karten mit dem Nutzungszeitpunkt **II**, könnt ihr sie in dieser Phase einmal nutzen.

Phase III: Aktionen durchführen

In dieser Phase verbraucht ihr euren Ressourcenvorrat. Achtet darauf, möglichst den gesamten Ressourcenvorrat zu nutzen. Solltet ihr für die auf den folgenden Seiten beschriebenen Aktionen nicht genügend Ressourcen besitzen, passt ihr. Bei Rundenabschluss (Phase IV) dürft ihr nur **1 Ressource** auf eurem Tableau zwischenlagern und in die nächste Runde mitnehmen. Den Rest eures nicht verbrauchten Ressourcenvorrats müsst ihr in den allgemeinen Vorrat der Ressourcen zurücklegen.

Hinweis: Zur Zwischenlagerung legt ihr die Ressource auf das kleine Lager eures Tableaus. Diese Ressource gehört zu eurem Ressourcenvorrat in der nächsten Runde.

In Amstel-Reihenfolge führt ihr die folgenden Aktionen in beliebiger Kombination und Reihenfolge aus:



Karten aktivieren
(Ressourcen-Farben sind zu beachten)

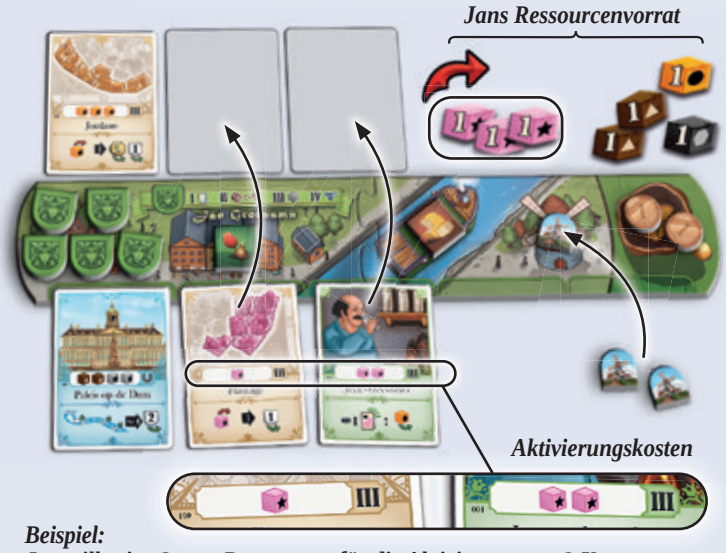
Karten unterhalb eures Tableaus sind inaktiv und müssen erst aktiviert werden, damit ihr sie auch nutzen könnt.

Aktivieren heißt: Ihr gebt die mittig auf der Karte angegebene Kombination von Ressourcen aus eurem Ressourcenvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat. Danach legt ihr die Karte von unterhalb des Tableaus nach oben. Ab jetzt ist sie für den Rest des Spiels aktiv und darf genutzt werden – auch schon im selben Zug.

Nehmt euch nach der Aktivierung einer Karte mit „Einmal-pro-Runde-Nutzung“ (I/II/III) einen Aktionsmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf die Windmühle eures Tableaus. So habt ihr einen Überblick darüber, wie viele dieser Karten ihr in eurem Zug noch nutzen dürft.

Ihr dürft in einem Zug mehrere Karten aktivieren. Zwischen dem Aktivieren von Karten können beliebige andere Aktionen ausgeführt werden.

Hinweis: Oberhalb des Tableaus dürfen beliebig viele Karten liegen.



Beispiel:
Jan will seine 3 rosa Ressourcen für die Aktivierung von 2 Karten einsetzen. Dazu verschiebt er seinen Handwerker sowie seinen Quartier-Plan nach oben über sein Tableau. Anschließend legt er die Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat, nimmt sich 2 Aktionsmarker aus dem Vorrat und legt sie auf sein Tableau.

Hinweis: Auf Seite 6 ist aufgeführt, wie die Spielkarten aufgebaut sind und welche grundsätzlichen Regeln für deren Anwendung bestehen.

Aktivierte Karten nutzen
(Aktionsmarker einsetzen)

Ihr könnt in eurem Zug eine oder mehrere bereits aktivierte Karten mit dem Nutzungszeitpunkt „III“ und „∞“ in beliebiger Reihenfolge nutzen. Zwischendurch könnt ihr jederzeit andere Aktionen durchführen. **Eine Karte mit „III“ darf nur einmal pro Runde genutzt werden** und muss nach ihrer Nutzung mit einem Aktionsmarker von eurer Windmühle belegt werden. Eine Karte mit „∞“ wird nicht mit einem Aktionsmarker belegt.

Hinweis: Es gibt einige Karten mit den Nutzungszeitpunkten „I“ bzw. „II“. Diese können nur in der entsprechenden Phase genutzt werden und müssen nach der Nutzung ebenfalls mit einem Aktionsmarker belegt werden.

Beispiel:
Jan nutzt die Karte "Jeneverbrander", da er einen aktiven rosa Quartier-Plan besitzt.
Er erhält 1 Ressource in Orange und legt einen Aktionsmarker von seiner Mühle auf die genutzte Karte.

Einen Häuserblock in Besitz nehmen
(Ressourcen-Farben sind zu beachten)

Ihr könnt einmal pro Zug einen Häuserblock in Besitz nehmen. Wer dies durchführt, muss die auf diesem Häuserblock abgebildete Anzahl und Farbe an Ressourcen aus dem eigenen Ressourcenvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Anschließend wird die dort liegende Ware gegen ein eigenes Besitzwappen ausgetauscht.

Die Ware von dem gerade in Besitz genommenen Häuserblock wird gut erkennbar für alle auf das Zwischenlager des eigenen Tableaus gelegt. Dies bedeutet, diese Ware befindet sich zwar im eigenen Besitz, aber noch nicht an Bord eures Lastkahns. In eurem Zwischenlager ist Platz für beliebig viele Waren.

Häuserblocks, auf denen ein Besitzwappen liegt, können im weiteren Spielverlauf von niemand anderem mehr in Besitz genommen werden. Ein Häuserblock muss nicht an einen früher erworbenen Häuserblock angrenzen. Es ist aber meist vorteilhaft, ein größeres zusammenhängendes Gebiet zu bilden.

Hinweis: Das größte zusammenhängende eigene Gebiet in der Stadt (erkennbar an den Besitzwappen) bringt in der Schlusswertung noch Prestigepunkte ein. Mehrere Häuserblocks sind zusammenhängend, wenn sie durch Brücken miteinander verbunden sind.

Beispiel:
Mareike will einen rosa Häuserblock in Besitz nehmen. Er kostet 2 rosa Ressourcen. Diese legt sie aus ihrem Ressourcenvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat. Die Ware (Möbel) legt sie auf ihr Tableau ins Zwischenlager. Dafür legt sie eines ihrer Besitzwappen auf den Häuserblock.

Eine Ware in den Lastkahn laden

In eurem Zug könnt ihr eine oder mehrere Waren, die im Zwischenlager eures Tableaus liegen, auf das Lastkahn-Feld verschieben. Damit ist die Ware an Bord eures Lastkahns.

Achtung: Voraussetzung für diese Aktion ist aber, dass sich der eigene Lastkahn im Hafen auf einem der 7 Felder befindet, auf denen das Kran-Symbol abgebildet ist.

Ist eine Ware an Bord eures Lastkahns, könnt ihr den Anker-Platz (erkennbar durch den abgebildeten Anker) des entsprechenden Lagerhauses oder eines beliebigen noch freien Speichers anfahren und die Ware dort ablegen. Bei den Lagerhäusern ist auf einem runden Feld die passende Ware bzw. bei den Speichern ein „?“ abgebildet. Mit eurem Lastkahn könnt ihr eine beliebige Anzahl Waren transportieren.

Beispiel:
Anne hat 2 Waren in ihrem Zwischenlager. Da ihr Lastkahn an einem Belade-Kai steht, kann sie die beiden Waren auf ihrem Tableau auf den Lastkahn legen.

Den Lastkahn bewegen
(beliebige Ressourcen-Farben)

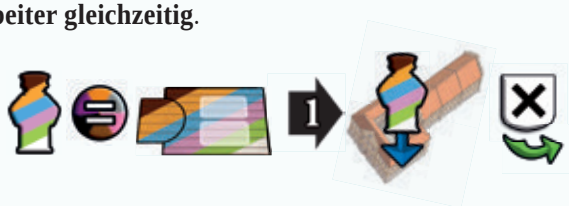
Die Lastkähne stehen zu Beginn auf dem **Startfeld.** Ihr könnt in eurem Zug den Lastkahn beliebig oft und weit auch mit Richtungswechseln über die Wasserfelder, die Anker-Plätze der Lagerhäuser und Speicher oder die Belade-Kais fahren. Auch das Startfeld gilt im Laufe des Spiels als ein Belade-Kai (erkennbar an dem Kran-Symbol).

Jede Bewegung über 1 dieser Felder im Hafen kostet euch **1 beliebige Ressource** aus eurem Ressourcenvorrat. Die Ressourcen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Auf jedem Feld dürfen mehrere Schiffe stehen.

Beispiel:
Anne bewegt ihren Lastkahn über das Lagerhaus (Tulpenzwiebeln) und das Wasserfeld zu dem Belade-Kai.
Dafür gibt sie 3 beliebige Ressourcen ab.

Steht der Lastkahn auf einem **Belade-Kai** und es befinden sich dort 1 oder 2 Dockarbeiter, könnt ihr **1 Dockarbeiter** nehmen und befördern. Dafür stellt ihr diesen Dockarbeiter auf das Lastkahn-Feld eures Tableaus und erhaltet sofort **1 Gulden**. Auf dem Lastkahn ist Platz für **maximal 2 Dockarbeiter gleichzeitig**.

Beispiel:
Anne nimmt den rosa Dockarbeiter und stellt ihn auf ein freies Feld ihres Lastkahns. Danach nimmt sie sich 1 Gulden und legt ihn in ihre Geldbörse.



Habt ihr einen Dockarbeiter zum gleichfarbigen Belade-Kai gebracht, erhaltet ihr dafür Prestigepunkte. Ihr stellt den Dockarbeiter aber nicht auf dem Kai, sondern auf dem obersten noch freien Feld des Magazins auf dem Spielplan ab.
Auf den ersten 3 Feldern darf nur je 1 Dockarbeiter stehen. Auf dem darunterliegenden großen Feld ist Platz für alle weiteren Dockarbeiter. Für jeden dort abgestellten Dockarbeiter erhaltet ihr **sofort** die aufgedruckten Punkte.

Beispiel:
Im Laufe des Spiels ist Anne mit ihrem Lastkahn am rosa Belade-Kai angekommen.

Sie ist die Zweite, die einen Dockarbeiter ins Magazin stellen kann. Daher stellt sie den rosa Dockarbeiter auf dem zweitobersten Feld ab und erhält 7 Prestigepunkte.

Für jede Warenart gibt es im Hafen von Amsterdam spezielle **Lagerhäuser**. Sie sind mit der entsprechenden Ware gekennzeichnet. Steht euer Lastkahn auf dem Anker-Platz eines Lagerhauses, für das ihr eine oder mehrere Waren geladen habt, könnt ihr sie nun abliefern. Beginnt auf dem Dachfeld mit den meisten Punkten. Ihr könnt max. 3 Waren der entsprechenden Art in einem Lagerhaus abliefern, da in einem Lagerhaus nur Platz für 3 Waren ist.

Hinweis: Das Abliefern selbst kostet keine zusätzlichen Ressourcen.

Beispiel:
Anne erreicht das Lagerhaus für Bier. Sie legt die entsprechende Ware von ihrem Lastkahn auf das Dach des Lagerhauses und erhält 4 Prestigepunkte.

Es gibt zudem **4 kleine Speicher,** in die ihr jede beliebige Ware abliefern könnt. Diese sind mit einem „?“ gekennzeichnet. Dort ist aber nur Platz für 1 Ware. Für die abgelieferte Ware erhaltet ihr sofort die auf dem Dach aufgedruckten Punkte.

Für das Abliefern von Waren in den Runden 1–7 erhaltet ihr darüber hinaus einen Bonus für die „Schnelle Lieferung“: Siehe Seite 12.

Der Schwarzmarkt –
eine Alternative zum Zwischenlager auf eurem Tableau

Ihr müsst eine Ware, die ihr von einem Häuserblock genommen habt, nicht grundsätzlich in das Zwischenlager eures Tableaus legen. Stattdessen könnt ihr die Ware sofort nach Erhalt (und nur dann) auf dem entsprechenden Feld im **Schwarzmarkt** verkaufen - wenn es noch frei ist. Dafür nehmt ihr euch **entweder** 1 beliebige Ressource **oder** 2 Gulden vom aus dem allgemeinen Vorrat auf euer Tableau.

Jede der 9 unterschiedlichen Waren kann nur einmal auf dem Schwarzmarkt verkauft werden. Ist das entsprechende Feld schon mit einer Ware belegt, kann diese Ware dort nicht mehr verkauft werden.

Beispiel:
Mareike hat einen Häuserblock in Besitz genommen. Sie verkauft die dabei erhaltene Ware sofort auf dem Schwarzmarkt. Sie entscheidet sich, dafür 2 Gulden zu nehmen.

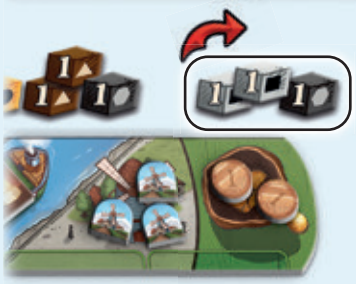
Auf der Amstel vorrücken
(beliebige Ressourcen-Farben)

Ihr könnt **einmal pro Zug** eure Amstel-Scheibe beliebig viele Felder auf dem Kanal vorrücken. Für das **erste Feld** müsst ihr **1 beliebige Ressource** aus eurem Ressourcenvorrat abgeben.

Möchtet ihr in eurem Zug mehrere Felder vorrücken, müsst ihr für **jedes weitere Feld** über das erste Feld hinaus je **2 beliebige Ressourcen** aus eurem Ressourcenvorrat abgeben (siehe auch untenstehende Tabelle). Landet ihr mit eurer Amstel-Scheibe auf einem Feld, das bereits besetzt ist, so legt ihr eure Scheibe obendrauf.

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]

Hinweis: Wer auf der Amstel über eine Brücke hinwegzieht, erhält sofort die auf der Brücke aufgedruckten Prestigepunkte.



Beispiel:
Jan gibt 3 Ressourcen aus, um 2 Schritte auf der Amstel vorzurücken.

Dabei zieht er über eine Brücke hinweg und erhält sofort 4 Prestigepunkte.

Das Zielfeld:

Wer zuerst mit seiner Amstel-Scheibe das Zielfeld des Kanals (Hafenmündung) erreicht, legt die Scheibe auf das Feld mit der „1“. Die Nachfolgenden legen die Scheiben auf die „2“ usw. Dadurch ist auch im weiteren Spielverlauf die Amstel-Reihenfolge immer festgelegt.
Wer das Zielfeld erreicht, erhält sofort 10 Punkte.

Prestige auf dem Markt erwerben
(Gulden)

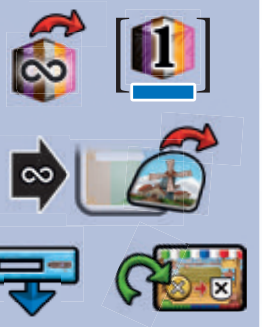
Ihr könnt **einmal pro Zug** das offenliegende Marktplättchen auf dem Rundentableau erfüllen. Wer die geforderten **Gulden** in den Vorrat abgibt, erhält dafür sofort die auf dem Marktplättchen aufgedruckten Prestigepunkte sowie weitere Vorteile.

Hinweis: Das Erfüllen ist nur einmalig möglich und kann nicht durch das mehrmaligen Abgeben der geforderten Anzahl von Gulden "vervielfacht" werden.

Eine genaue Erklärung aller Marktplättchen findet ihr im Glossar.

Beispiel:
Mareike gibt 1 Gulden aus, um das aktuelle Marktplättchen zu nutzen. Sie erhält 1 Prestigepunkt, für den sie einen Schritt auf der Prestigepunktleiste vorgeht, und rückt 2 Felder auf der Amstel vor.

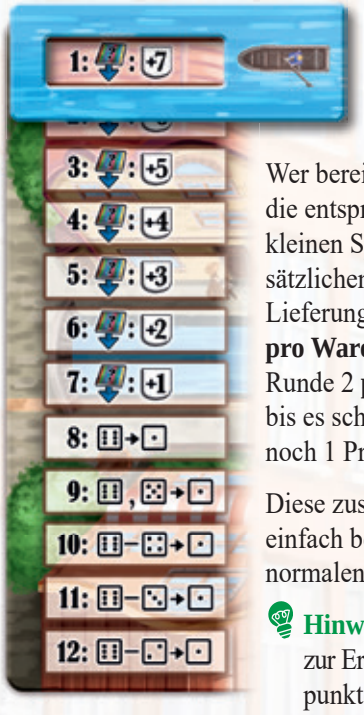
■ Phase IV: Rundenabschluss



- Habt ihr zu diesem Zeitpunkt noch Ressourcen in eurem Ressourcenvorrat, müsst ihr **alle bis auf 1 Ressource (Wert 1)** wirkungslos **zurück** in den allgemeinen Vorrat **legen**. Die ausgewählte Ressource dürft ihr auf das kleine Lager eures Tableaus legen und in der nächsten Runde wieder eurem Ressourcenvorrat hinzufügen.
- Legt die **Aktionsmarker** von euren genutzten Karten (I, II, III) zurück auf die Windmühle eures Tableaus.
- Schiebt den **Rundenanzeiger** auf dem Rundentableau auf das nächste Feld.
- Deckt ein neues **Marktplättchen** auf und legt es auf das offene Marktplättchen der letzten Runde.

Hinweis: In der letzten Spielrunde wird die Phase IV nicht mehr durchgeführt.

Weitere Regelhinweise



Die Runden 1 bis 7 – „Schnelle Lieferung“:

Wer bereits Waren in den Runden 1-7 an die entsprechenden Lagerhäuser oder die kleinen Speicher liefert, wird mit zusätzlichen Prestigepunkten für „schnelle Lieferungen“ belohnt. In Runde 1 gibt es **pro Ware** 7 Prestigepunkte zusätzlich, in Runde 2 **pro Ware** 6 Prestigepunkte usw., bis es schließlich in Runde 7 **pro Ware** noch 1 Prestigepunkt zusätzlich gibt.

Diese zusätzlichen Prestigepunkte werden einfach bei Lieferung einer Ware zu den normalen Prestigepunkten hinzugezählt.

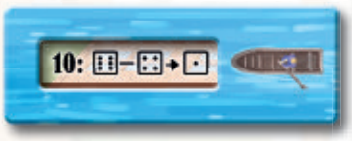
Hinweis: Zur besseren Übersicht und zur Erinnerung sind diese Extra-Prestigepunkte auch auf dem Rundentableau abgedruckt.

Beispiel:
Es ist die 4. Runde. Jan erreicht das Lagerhaus für Käse. Er kann dort eine Ware ablegen und erhält dafür 6 Punkte. Für die „schnelle Lieferung“ erhält er 4 Punkte zusätzlich, also insgesamt 10 Prestigepunkte.

Phase II „Würfeln“

Ab Runde 8 können immer weniger höhere Augenzahlen genutzt werden, denn die entsprechenden Ressourcen würden auf dem Rondell nicht mehr bis zum Ausgangsfach gelangen, um als eigener Ressourcenvorrat genutzt werden zu können. Deswegen wird nach dem Würfeln in der Runde 8 jede gewürfelte ⚃ direkt nach dem Würfeln auf die ⚀ gedreht; in der Runde 9 jede ⚃ und jede ⚄, usw., sodass in der Runde 12 alle Würfel automatisch auf die ⚀ gedreht werden.

Hinweis: Zur besseren Übersicht sind die Augenzahlen, die in den entsprechenden Runden auf die ⚀ zu drehen sind, auf dem Rundentableau abgebildet.



Beispiel:
Es ist die 10. Spielrunde. Es wurden zweimal ⚃ und je eine ⚄ und ⚃ gewürfelt. Diese 4 Würfel werden auf die Augenzahl ⚀ gedreht.

Limitierungen

Die meisten Spielbestandteile wie Ressourcen, Besitzwappen oder Gulden sind nicht limitiert. Für den (seltenen) Fall, dass davon etwas nicht ausreicht, nutzt bitte die „×5-Multiplikatoren“ oder ersetzt das fehlende Material durch geeignete andere Hilfsmittel.

Spielende

Das Spiel ist nach der 12. Runde beendet, in der die Phase IV nicht mehr durchgeführt wird. Wer jetzt noch Karten unterhalb des eigenen Tableaus hat, erhält für **jede** dieser Karten je 1 Strafmarker.

Dann wird abgerechnet:

1) Strafmarker:

Ihr müsst für den ersten Strafmarker in eurem Besitz 3 Prestigepunkte, für den zweiten Strafmarker 5 Prestigepunkte und ab dem dritten Strafmarker je weitere 7 Prestigepunkte abziehen. Ihr setzt euer Ruderboot auf der Punkteleiste um die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Beispiel:
Mareike hat 4 Strafmarker gesammelt. Dafür geht sie 22 Felder auf der Punkteleiste zurück.

2) Schlusswertungs-Karten:

Alle Karten, auf denen das Symbol „Lorbeerkranz“ abgebildet ist, werden entsprechend ihrer Bedingung abgerechnet und ihr erhaltet die entsprechenden Prestigepunkte.

Beispiel:
Mareike hat bei der Schlusswertung 5 aktive Karten, 3 davon sind Schlusswertungs-Karten, für die sie folgende Prestigepunkte erhält:
007: Je unterschiedlichem aktiven Handwerker je 2 Punkte (6 insgesamt).
011: Je Dockarbeiter im Magazin 1 Punkt (7 insgesamt).
086: Je aktiver Schlusswertungs-Karte 2 Punkte (6 insgesamt).

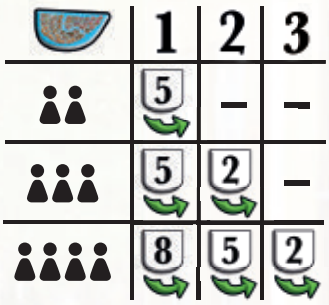
3) Stadtwertung:

Für euer größtes zusammenhängendes Gebiet eigener benachbarter Besitzmarker in der Stadt (unabhängig von Quartier-Grenzen) erhaltet ihr pro daran beteiligtem Besitzwappen drei Prestigepunkte.

Beispiel:
Mareikes (gelb) größtes zusammenhängendes Gebiet umfasst 6 Besitzmarker. Sie erhält dafür 18 Prestigepunkte.

4) Quartierwertung:

Jedes Quartier-Plättchen, das offen neben dem Spielplan ausliegt, wird getrennt gewertet. Wer die meisten Besitzmarker in einem solchen Quartier hat, erhält Prestigepunkte entsprechend der nebenstehenden Tabelle.



Bei einem Gleichstand werden die Punkte der entsprechenden Plätze zusammengezählt und geteilt (ggf. abgerundet).

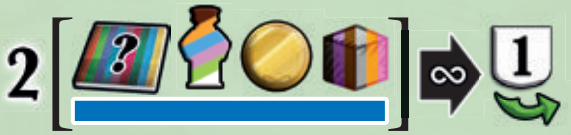
Beispiel:

Plantage (rosa):
Hier herrscht ein Gleichstand zwischen Anne (rot) und Jan (grün). Die Punkte für den ersten und zweiten Platz werden darum addiert (5+2), durch 2 geteilt und abgerundet. Die beiden erhalten somit jeweils 3 Prestigepunkte.

Jordaan (orange):
Mit 3 Besitzmarkern hat Jan (grün) hier die Nase vorn und erhält 5 Prestigepunkte. Anne (rot) liegt mit 2 Markern auf dem zweiten Platz und erhält 2 Prestigepunkte.

5) Restliche Waren / Dockarbeiter / Gulden / Ressourcen:

Für je 2 dieser auf eurem Tableau übriggebliebenen Materialien bekommt ihr noch 1 Prestigepunkt.



Beispiel: Für 4 übriggebliebene Ressourcen, 2 Waren,1 Dockarbeiter und 5 Gulden (insgesamt 12 Materialien) erhält Mareike 6 Prestigepunkte.

Sieger ist, wer nun auf der Prestigepunktleiste am weitesten vorne steht.
Bei einem Gleichstand auf dem ersten Platz gewinnt, wer von ihnen auf der Amstel weiter vorne liegt.

Tipp: Sobald ihr ***Amsterdam*** einige Male gespielt habt, könnt ihr mit einem oder gleich mit mehreren der folgenden Erweiterungen spielen.

Erweiterung 1: Besondere Charaktere

In dieser Erweiterung kommen zwei neutrale Charaktere ins Spiel, die euch Vorteile bringen.
Im Folgenden werden die Änderungen zum normalen Spielablauf beschrieben.

Spielmaterial:

- **1 Vorarbeiter**
- **1 Amtmann**

Vorarbeiter

Amtmann

Spielvorbereitung:

Wer zu Spielbeginn in der Amstel-Reihenfolge am weitesten hinten steht, stellt den **Vorarbeiter** auf einen beliebigen **kleinen Speicher.**

Wer zu Spielbeginn in der Amstel-Reihenfolge auf dem zweitletzten Platz steht, stellt den **Amtmann** auf einen beliebigen **Häuserblock mit den Kosten von 2 Ressourcen.**

Spielablauf Vorarbeiter:

Vorteil:
Jede in ein Lagerhaus oder einen Speicher gelieferte Ware, bei dem der Vorarbeiter gerade ist, bringt euch **2 Prestigepunkte** zusätzlich.

Bewegung:
Wer mindestens 1 Ware in ein Lagerhaus oder Speicher mit dem dort anwesenden Vorarbeiter geliefert hat, bewegt ihn am Ende des Zuges vom aktuellen Lagerhaus oder Speicher über die Wasserfelder direkt zum nächstgelegenen Anker-Platz eines noch nicht komplett gefüllten Lagerhauses oder Speichers. Da in ein Lagerhaus 3 Waren geliefert werden können, kann der Vorarbeiter dasselbe Lagerhaus im Verlauf des Spiels mehrmals betreten. Sind alle Speicher und Lagerhäuser komplett mit Waren belegt, geht der Vorarbeiter aus dem Spiel.

Beispiel:
Jan beliefert den kleinen Speicher, neben dem der Vorarbeiter gerade ist, mit Tulpenzwiebeln. Dafür erhält er neben den 5 Prestigepunkten des Speichers 2 zusätzliche Punkte für den Vorarbeiter. Dann bewegt er den Vorarbeiter auf eines der benachbarten Lagerhäuser: Zwei Felder entfernt ist das Lagerhaus für Spitze, auf das Jan den Vorarbeiter stellt.

Spielablauf Amtmann:

Vorteil:
Nehmt ihr einen Häuserblock in Besitz, auf dem der Amtmann steht, müsst ihr **1 Ressource weniger** in der geforderten Farbe abgeben.

Bewegung:
Wer einen Häuserblock mit dem dort anwesenden Amtmann in Besitz genommen hat, bewegt ihn am Ende des Zuges auf einen mit einer Brücke verbundenen und noch nicht in Besitz genommenen beliebigen benachbarten Häuserblock.
Sollten alle benachbarten Häuserblocks von Besitzmarkern belegt sein, geht der Amtmann noch über eine weitere beliebige Brücke weiter. Sind alle Häuserblocks mit Besitzwappen belegt, geht der Amtmann aus dem Spiel.

Beispiel:
Anne nimmt den Häuserblock, auf dem der Amtmann ist, in Besitz. Dadurch muss sie nur eine graue Ressource in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Dann bewegt sie den Amtmann entlang einer der verbindenden Brücken auf den benachbarten Häuserblock rechts mit der Ware "Genever".

Erweiterung 2: Geheime Aufträge

In dieser Erweiterung bekommt ihr zu Spielbeginn geheime Aufträge, die ihr im Laufe des Spiels erfüllen könnt.
Dafür gibt es bei der Schlusswertung Prestigepunkte.

Spielmaterial:

- **42 Aufträge**

Spielvorbereitung:

Ihr erhaltet geheim jeweils **3 Aufträge** zugelost, die ihr verdeckt neben eurem Tableau ablegt.

Hinweis: Wer gerne mit vielen solcher geheimen Aufträge spielt, darf das Spiel auch mit jeweils 5 solcher Aufträge beginnen. Wenn eine Spielerunde gerne mit mehr Informationen spielt, darf sie auch mit 1 bis 2 offenen Aufträgen spielen.

Spielablauf:

Im Laufe des Spiels solltet ihr die auf den Karten stehenden Aufträge beachten und erfüllen.

Spielende:

Für jeden erfüllten Auftrag erhaltet ihr **bei der Schlusswertung** die darauf stehenden Prestigepunkte.

Die einzelnen Aufträge werden im Glossar erläutert.

Beispiel:
Wie auf dem Auftrag gefordert, wurden 3 Waren (Bier) in das passende Lagerhaus geliefert – dabei ist völlig unerheblich, WER diese Waren geliefert hat!

In einem 2-Personen-Spiel wäre dieser Auftrag bei Spielende 7 Punkte wert, zu dritt 6 und zu viert 5 Punkte.

Erweiterung 3: Der Schwarzmarkthändler

Mit dieser Erweiterung bekommt ihr auf dem Schwarzmarkt den doppelten Ertrag.

Spielmaterial:

- **1 Schwarzmarkthändler (Stefan Feld)**

Spielvorbereitung:

Wer zu Spielbeginn in der Amstel-Reihenfolge am weitesten vorne ist, stellt den Schwarzmarkthändler auf ein **beliebiges Warenfeld des Schwarzmarktes**.

Spielablauf:

Vorteil:
Verkauft ihr 1 Ware auf dem Schwarzmarktfeld, auf dem der Schwarzmarkthändler steht, erhaltet ihr **sowohl 1 beliebige Ressource als auch 2 Gulden.**

Bewegung:
Wer eine Ware auf dem Schwarzmarktfeld mit dem Schwarzmarkthändler verkauft hat, versetzt ihn am Ende des Zuges auf ein benachbartes Feld (auch diagonal). Sollten alle diese Nachbarfelder belegt sein, geht der Schwarzmarkthändler noch 1 Feld weiter. Sind alle 9 Schwarzmarktfelder belegt, geht er aus dem Spiel.

Beispiel:
Mareike verkauft eine Ware (Kaffee) auf dem Schwarzmarkt. Da der Schwarzmarkthändler gerade auf diesem Feld steht, erhält sie 2 Gulden und 1 Ressource ihrer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Im Anschluss bewegt sie den Schwarzmarkthändler auf das diagonal benachbarte Feld mit dem Kristallglas.

Erweiterung 4: Weitere Marktplättchen

In dieser Erweiterung kommen weitere spezielle Marktplättchen ins Spiel, die euch Vorteile bringen.

Spielmaterial:

- **8 Marktplättchen** der Kategorie C (mit „C_A“ und „C_B“ gekennzeichnet)

Spielvorbereitung:

Die neuen Markplättchen können auf zweierlei Art ins Spiel kommen.

- Ihr könnt alle Marktplättchen „B“ aus dem Spiel nehmen und durch die „C-Plättchen“ ersetzen.
- Wir empfehlen: Wählt **eines** der Marktplättchen „C_A 1 – 4“ zufällig aus und legt es unbesehen in die Schachtel zurück. Danach werden die übrigen drei „C_A-Plättchen “ mit den vorher schon ausgelosten **drei** Marktplättchen „A“ gemischt. Genauso geht ihr dann mit den Marktplättchen „C_B 1 – 4“ und den Marktplättchen „B“ vor. Bildet 1 Stapel, in dem die **sechs** Plättchen „A“ bzw. „C_A“ oben liegen.
- Bei einer verkürzten Spieldauer von nur 10 Runden werden von „C_A“ und von „C_B“ je **zwei** Plättchen unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Die Marktplättchen „C_A“ und „C_B“ werden im Glossar erläutert.

Amsterdam Soloregel

Im Solospiel spielst du gegen einen auTOMatischen Gegner (im Folgenden TOM genannt), der durch die Würfel gesteuert wird. Gespielt wird ohne die Erweiterungen.

Spielaufbau:

Baue das Spiel wie gewohnt für zwei Spieler mit folgenden Ausnahmen auf:

- Von jeder Farbe wird nur 1 Dockarbeiter in den Beutel gegeben und auf jeden Belade-Kai wird nur 1 zufälliger und farbig nicht passender Dockarbeiter gestellt.
- TOM erhält NICHT das gesamte Material, das du erhältst: Stelle für ihn lediglich ein **Ruderboot** in einer Farbe deiner Wahl auf Feld 0 der Punkteleiste. Er erhält desweiteren eine **Amstel-Scheibe** in derselben Farbe. Die Amstel-Reihenfolge wird dann wie gewohnt mit dem Stoffbeutel ausgelost. Lege außerdem die **Besitzwappen** in TOMs Farbe bereit.TOM erhält keinen Gulden als Startkapital.

Spielablauf:

In jeder Runde werden die gewohnten vier Phasen gespielt.

Phase 1: Karten auswählen

Führt TOM auf der Amstel, dann entfernt er nach dem Auslegen der Karten für zwei Spieler sofort die Karte mit den niedrigsten Ressourcenkosten aus der Auslage (entsprechend der Anzahl der benötigten Ressourcen). Stehen mehrere Karten zur Auswahl und es ist ein Quartier-Plan darunter, wird diese Karte entfernt.
Bei zwei Quartier-Plänen entscheidest du. Sollte die Auswahl zwischen einem Handwerker und einem Gebäude bestehen, entferne das Gebäude. Erst danach darfst du deine Karte für diese Runde wählen.
Führst du selbst auf der Amstel, wird keine Karte entfernt und du hast du die Auswahl aus allen 4 Karten. Die danach übriggebliebenen 2 bzw. 3 Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

! **Wichtig:** Danach handelst du für TOM **Phase II und III unmittelbar nacheinander** ab. Erst im Anschluss daran drehst du in den Runden 8–12 ggfs. die Würfel mit hohen Würfelwerten auf die [•], bevor du selbst Phase II und III wie gewohnt ausführst.

Hinweis:
In den folgenden Beispielen haben wir für TOM als Spielerfarbe TOMaten-Rot ausgewählt.

Beispiel:
TOM führt auf der Amstel. Darum entfernt er eine Karte aus der Auslage. Da es zwei mit den selben niedrigsten Kosten von 2 Ressourcen gibt, entfernt er den Quartier-Plan „Haarlemmerbuurt“.

Phase II: Würfeln und Ressourcen nehmen

Du würfelst wie gewohnt mit allen 6 Würfeln. Für jede gewürfelte ⚀ geht TOM 1 Feld auf der Amstelleiste vor. Dabei erhält TOM für das Überqueren von Brücken die entsprechenden Punkte.

Wird beim Würfeln eine Zahl dreimal oder mehr gewürfelt, bringt TOM einen Dockarbeiter ins Magazin. Er erhält die entsprechenden Prestigepunkte und 1 Gulden. Die gewürfelte Zahl entscheidet darüber, welcher Dockarbeiter vom entsprechenden Belade-Kai ins Magazin gestellt wird:

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Hellblau	*Weiß*	*Goldgelb*	*Rotbraun*	*Hellrosa*	*Hellgrün*

Wird dieselbe Zahl im weiteren Spielverlauf noch einmal mindestens dreifach gewürfelt oder ist der entsprechende Dockarbeiter schon auf dem Lastkahn des Spielers bzw. im Magazin, passiert nichts.

Phase III: Aktionen durchführen

TOM nimmt für jede gewürfelte ⚅ einen Häuserblock in Besitz: Dabei gibt die Farbe des Würfels das entsprechende Quartier an. Er nimmt den freien Häuserblock mit den niedrigsten Kosten in diesem Quartier in Besitz. Gibt es davon mehrere, dann bevorzugt er einen Häuserblock, der direkt benachbart zu einem seiner bereits platzierten Besitzwappen ist. Gibt es auch hier mehr als eine Option, nimmt er den weiter links liegenden Häuserblock in Besitz.

Nimm die Ware vom Häuserblock und platziere eines von TOMs Besitzwappen darauf. Die Ware verkauft TOM für 2 Gulden auf dem Schwarzmarkt. Lege das Geld neben seinen noch ungenutzten Besitzwappen bereit. Ist das entsprechende Feld auf dem Schwarzmarkt schon belegt, liefert er die Ware sofort für die maximal mögliche Punktzahl in das der Warensorte entsprechende Lagerhaus im Hafen. Ggf. erhält er auch den Bonus für die „Schnelle Lieferung“. Setze sein Ruderboot um die entsprechende Anzahl an Prestigepunkten auf der Punkteleiste vor.

Prüfe anschließend, ob TOM das aktuelle Marktplättchen bezahlen kann. Wenn ja, gibt er die geforderten Gulden ab und erhält dafür Prestigepunkte und darf evtl. auf der Amstel vorziehen. Andere Vorteile erhält er nicht. Falls er das Marktplättchen nicht bezahlen kann, erhält er stattdessen einen Gulden aus dem Vorrat.

Danach drehe in den Runden 8–12 ggf. Würfel auf die ⚀ und führe dann wie gewohnt selbst Phase II und III aus.

Phase IV: Rundenabschluss

Keine Änderungen zum Mehr-Personen-Spiel.

Spielende:

Da TOM keine Karten und Strafmarker erhalten kann, bekommt er auch keine Minuspunkte für **Strafmarker** und keine Punkte für **Schlusswertungs-Karten.** Er erhält aber bei der **Stadtwertung** Punkte für sein größtes zusammenhängendes Gebiet. Auch bei der **Quartierwertung** kann er Prestigepunkte erhalten. Zuletzt erhält er noch je **1 Prestigepunkt für je 2 seiner restlichen Gulden**.

Du erhältst deine Prestigepunkte wie im Mehr-Personen-Spiel beschrieben. Wenn du danach mehr Prestigepunkte als TOM hast, hast du ihn besiegt. Andernfalls versuche es gleich noch einmal!

Beispiel:
Für eine gewürfelte ⚀ macht TOM einen Schritt auf der Amstelleiste. Dabei unterquert er eine Brücke und erhält dafür 2 Prestigepunkte.

Beispiel:
Mit den Würfeln Lila und Schwarz wurde eine ⚅ gewürfelt. TOM darf in den gleichfarbigen Quartieren jeweils einen Häuserblock in Besitz nehmen: Bei Schwarz nimmt er den freien Häuserblock mit den niedrigsten Kosten (2 Ressourcen) und erhält eine Ware (Spitze), die auf dem Schwarzmarkt bereits verkauft wurde. Er liefert sie darum an das Lagerhaus und erhält 5 Punkte. Bei Lila gibt es mehrere freie Häuserblocks mit den gleichen Kosten: Hier nimmt er den Häuserblock, der benachbart zu einem seiner bereits platzierten Wappen ist, und erhält eine Ware (Bier), die er für 2 Gulden auf dem Schwarzmarkt verkauft.

Beispiel:
TOM kann die 2 Gulden für das aktuelle Marktplättchen bezahlen und erhält 2 Prestigepunkte. Er erhält jedoch keine Ressource.

Beispiel:
TOMs größtes zusammenhängendes Gebiet umfasst 4 Wappen: Er erhält dafür 12 Punkte.
Im Quartier Burgwallen (braun) hat TOM 2 Wappen, du hast aber 3 Wappen. Du erhältst 5 Punkte, TOM erhält keine Punkte.